

VinciBot

- [Introducción](#)
 - [Escuela 4.0 STEAM](#)
- [Módulo 1](#)
 - [Pensamiento computacional](#)
 - [Currículo](#)
- [Módulo 2](#)
 - [Qué es VinciBot](#)
- [Módulo 3](#)
 - [MatataCode](#)
 - [Actualización de firmware y modo de recuperación.](#)
- [Módulo 4](#)
- [Módulo 5](#)



Introducción

Introducción

Escuela 4.0 STEAM

Contenido general para todos los cursos. (Normativa del programa y enlace a la web)

Módulo 1

Pensamiento computacional y currículo.

Módulo 1

Pensamiento computacional

Definiciones de Pensamiento computacional:

<https://view.genially.com/68515250917b3993a84a7986>

El pensamiento computacional se basa en **cuatro pilares básicos**: descomposición de un problema en pasos sencillos, reconocimiento de patrones, abstracción y diseño de algoritmos. Este tipo de pensamiento es básico para llevar a cabo un programa informático y generalizable a otro tipo de situaciones.



<https://view.genially.com/6853e779ff9f4831fd1b1911>

Haz clic en las zonas activas de la presentación para acceder a toda la información.

Módulo 1

Currículo

En la siguiente presentación puedes ver cuando se cita el **pensamiento computacional en el currículo** de nuestra Comunidad Autónoma para la etapa de Primaria (2º y 3er ciclo), **según la Orden ECD/1112/2022**, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (Orden publicada en el [BOA el 27 de julio de 2022](#)).

VinciBot es un robot educativo diseñado para alumnos y alumnas a partir de 8 años (2º y 3er ciclo de Educación Primaria).

<https://view.genially.com/685154abb0d12e377a5796d5>

Haz clic en las zonas activas de la presentación para acceder a toda la información.

Módulo 2

Conocimiento del robot.

Módulo 2

Qué es VinciBot

VinciBot es un **robot de suelo**. Cuenta con un software de codificación propio para poder manipularlo a través de una **programación basada en bloques**, mientras se desarrolla el **pensamiento computacional**. Aconsejado para alumnos y alumnas a partir de 8 años.



<https://view.genially.com/68590651defd646f24e52b9f>

Navega por la presentación para conocer las diferentes partes de este robot. Avanzar:



Retroceder:





<https://view.genially.com/685906d1070f74b27c63fad3>

Haz clic en las zonas activas de la presentación para acceder a toda la información.

Módulo 3

Software de programación.

Módulo 3

MatataCode

MatataCode es un **software de programación visual** desarrollado independientemente por Matatalab, enfocado en el ámbito de la educación STEAM y apto para niños y niñas **a partir de 8 años** que desean aprender a programar. Los usuarios pueden **programar simplemente arrastrando y soltando bloques**. Integra el hardware y el software de VinciBot para que aprender a programar sea más divertido.

El sitio web de MatataCode para su descarga es:

<https://vinci.matatastudio.com/static/download.html>

Elige la versión que se adapte a tu dispositivo.

MatataCode Web es un **software de programación visual en línea** que permite a los usuarios acceder al sitio web de MatataCode **a través de un navegador compatible**. Esto permite a los usuarios comenzar su experiencia en programación utilizando la interfaz de programación basada en bloques de MatataCode.

El sitio web de MatataCode Web es: <https://coding.matatalab.com>.

Para conectar VinciBot desde MatataCode existen dos opciones:

1. Conectar el VinciBot a un ordenador empleando el **cable USB-C**.
2. Conectar el VinciBot a un ordenador empleando el **Bluetooth**. (Indicador parpadea no conectado. Constante conectado).



Conectado Vincibot al dispositivo, desde MatataCode hacer clic en el botón de conexión USB o Bluetooth.



USB-C Bluetooth

MatataCode detecta automáticamente el dispositivo. Se selecciona el dispositivo en la interfaz emergente y se hace clic en "Conectar".

Una vez conectado el dispositivo, el icono de conexión USB o Bluetooth aparecerá en la interfaz.

MatataCode solo puede conectarse a un dispositivo a la vez. Debe desconectar la conexión existente antes de conectar un nuevo dispositivo.

MatataCode Web.

<https://view.genially.com/68515a02c6f6444d35e2d017>

Haz clic en las zonas activas de la presentación para acceder a toda la información.

Módulo 3

Actualización de firmware y modo de recuperación.

Módulo 4

Retos

Módulo 5

Ejemplo de actividad aplicada al aula.